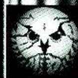
Catalogue No. 810 0111



English, P3

Niederlander, P14

Français, P25


• Contents

• Introduction

Lemmings consists of 120 levels arranged in four categories of 30 levels each. Arranged from easiest to most challenging, these categories are called Fun, Tricky, Taxing and Mayhem.

Lemmings appear on each level, after being dropped through a trap-door. They need all the help they can get to survive the dangers that lie ahead.

Lemmings are very cute but not very bright. They will mindlessly walk off cliffs, into water, hazards and traps or they will mill around, bumping into walls and whatever obstacles they run across. Your job is to assist them by assigning skills and powers that will help them survive each level of the game. As you progress through the levels, the environments that the Lemmings must navigate become increasingly difficult. The number of skills, the amount of time, and the number of Lemmings which you have can vary from level to level. Your goal is to always save as many Lemmings as possible, hopefully enough to advance to the next level.

If you've never played Lemmings we recommend that you start with the Fun level, and work your way up from there. Of course, if you're feeling adventurous, there's nothing to prevent you from jumping in with both feet and trying one of the more difficult categories... but don't blame us if Lemmings start splatting all over the place!



• Main Menu

This is the screen from which all games originate. Be sure to watch the Lemmings for a while and to read the scroll across the bottom when you have a few spare moments!

There are five icons available for your use on this menu. Move the selector with your controller to make your selection.

Play

Starts the game.

New Level

Select this icon to enter an access password which will permit you to resume from the last level you completed.

Musical Notes

This icon controls what you hear while the game is playing. It will change from a set of musical notes to a symbol that says FX to signify sound effects as you select this button. The musical notes symbol signifies that you will hear music and sound effects during the game. The FX symbol means that you will hear only sound effects, but no music during gameplay.

Category Indicator

This icon shows the category of level which you are currently in. Click on the up and down arrows to change the category of levels you will be playing.



• Objective Screen

This screen describes what you and your Lemmings will be facing on the upcoming level. You will see this page every time you and your little friends embark on a new adventure.

Mini-Map

This is basically a miniaturized version of the level, so you can get an idea of what you will be facing.

Level Number

Where this level ranks in the category.

Level Title

Just the name of the level. Read carefully, though, because sometimes there's a hint hidden in the name!

Number of Lemmings

The number of Lemmings that will come tumbling out of the hatch for you to save.

Number to be Saved

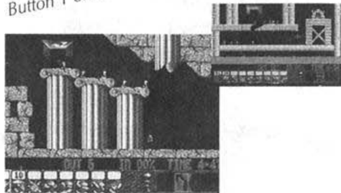
The number of Lemmings that must make it (alive!) to the exit for you to win admission to the next, more challenging adventure! Please note: This number is expressed as a percentage of the total number of Lemmings available.

Release Rate

The rate at which the Lemmings will come tumbling out of the hatch. A release rate of 1 will have them coming out at the leisurely rate of one every few seconds, while a release rate of 99 ensures a veritable flood of Lemmings pouring out of the hatch!

Time
How much time you've got available to complete the level.

At this point, there's nothing to do but press Button 1 on the controller to continue!



• Lemmings Game Screen

The Viewscreen

This part of the screen allows you to view the level, where all of the actual game play takes place. In this part of the screen you will see an entrance, an exit, and several solid objects. The entrances are generally wooden trap-doors from which the Lemmings emerge onto the level. The exits come in a few different designs, but each resembles an archway through which the Lemmings disappear. A given level may have multiple entrances and exits.

In between these two the Lemmings can pass (or be stopped by) a number of different objects. Most of these objects are just ground in its various forms (dirt, rock, brick, pastel tile), but others have special properties. Ground with arrows pointing in one direction can only be dug through (bashing or mining) in that direction. Most steel cannot be dug through at all. In addition, some levels have traps which the Lemmings must bypass.

Each level is more than one screen wide. It is necessary to scroll in both directions to see the entire level. To do this simply push your cursor against the right or left edges of the viewscreen. To scroll more quickly, hold down the Button 2 on the Control Pad as you push against the edge. You can also jump the view to various parts of the level by clicking on the micro-map in the lower right hand corner of the screen.

The Status Line

This line, between the level and the icons, gives you information about the current status of your game. On the far left is a word and a number. The number tells you how many Lemming(s) are under your pointer; and the word tells you what the Lemming(s) are doing. For instance, there are 6 Lemmings in one spot, and one is digging, you will see "Digger 6", even though only one Lemming is currently digging. This section will appear only when your pointer covers at least one Lemming.

Towards the center of the status line you can see "Out" and a number , and then "In" and a number with a "%" after it. These numbers tell you how many Lemmings are currently on the level, and what percentage of Lemmings has already passed through the exit. Every Lemming who enters the level increases the "Out" category by one; every Lemming who falls off the screen, explodes, etc. decreases the "Out" category by one. Every Lemming who passes through the exit decreases the "Out" category by one and increases the "In" category based on how many Lemmings originally started this level (eg if the level had 20 Lemmings initially, then each Lemming who passed through the exit would increase the "In" category by 5%).

The word "Time" and a number appear at the far right of the status line. This number, which counts downwards, tells you how much time you have left to finish the level. When time runs out, the level is evaluated on the percentage of Lemmings saved - this means you can run out of time, but still finish the level!

The Icons

A series of icons along the bottom of the screen. See "Icon Panel" section for a description of their functions.

The Mini-map

In the lower right-hand corner is a miniaturised map of the entire level, in green. Lemmings currently on the level show up as yellow dots. In addition, a large light-coloured box marks the portion displayed on the viewscreen. Clicking on the mini-map centres the viewscreen on the region clicked, making it possible to jump from one side of the level to the other without scrolling across the portions in between.

• Lemmings Icons

In Lemmings, you have no immediate control over the actions of our little green-haired friends. The only thing you can do is promote some of them to the upper echelons of Lemming-dom by giving them various skills and abilities to help themselves (and their friends!) make it safely to the exit. These varying abilities are assigned by selecting icons on the gameplay screen, and assigning them to the Lemming of your choice. The Icon Panel is your control panel for the game, and your interface into the universe of the Lemmings. The contents of the panel are described below.

Decrease flow of Lemmings onto the Level

This will slow the rate at which the Lemmings come out of the Lemming hatch. Changes will be reflected in the number above the "Increase Icon". Note: You cannot slow the Lemming flow down past the original rate (shown by the number at the top of this icon).

Increase flow of Lemmings onto the Level

This will cause the Lemmings to come out of the Lemming hatch at an increased rate.



Climber



Climbs walls. This causes a Lemming to break out his super-sticky shoes and gloves so he can scale vertical surfaces.

Note: A Climber will always be a climber until the end of the level. (His super-sticky shoes and gloves get stuck to his little paws).

Floater



A brolly (umbrella) ensures a Lemming's safe descent from any height. A Lemming who has been given one of these will employ it at every opportunity, whether or not it's really necessary. Note: Once given a brolly, the Lemming will have one until the end of the level.

Bomber

Activate the chosen Lemming's self-destruct mechanism. A five second countdown timer will appear above the unfortunate Lemmings' head, and eventually, the Lemming will explode in a colorful shower of confetti.



They really hate it when this happens. Note: This is one way to remove a Blocker.

Blocker



A Blocker will prevent other Lemmings from walking past him.

Bridge Builder

This Lemming will build a bridge. The bridge always goes upwards at the same angle, in the direction in which he was heading when he was converted. Each Builder has twelve tiles. When he runs out, he will hesitate for a moment, shrug, and will then become a Walker, unless you have him do something else (build again, for instance). Builders will stop building immediately when they run out of bricks, or when the bridge runs into an obstacle, and also when they hit their heads. Oh, by the way: no, you can't bridge downwards at an angle. Note: When a Builder is about to run out of bricks, he will make a clicking noise. Listen carefully!



Basher



This Lemming will dig horizontally, and will only dig when a suitable surface is directly ahead of him. As soon as he breaks through the wall he's digging in, he'll stop and become a walker again.

(He'll also stop if he runs into a substance that he can't dig through..in which case he'll turn around.) Note: Lemmings can't dig through everything. The most notable exception is steel, shown on the screen as dull grey rusty plate.

Miner



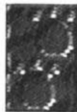
Immediately causes the Lemming in question to break out a mining pick and dig diagonally downward and in the direction in which he was heading. Miners will dig until they run out of diggable material. Usually, they will then fall out of their little tunnel, hopefully onto solid ground underneath. Lemmings can't mine through steel.

Digger



Immediately causes the Lemming to begin burrowing vertically. If the Lemming runs out of material to dig through, he will simply fall through the hole he has created. Lemmings can't dig through steel.

Paws



Pause. Freezes the action, giving you a chance to think things through, or take a look at the level.

Armageddon



Blows all the Lemmings into "Lemming bits". Use this when there is no hope of completing a level. This gives a wonderful pyro-Lemming-technic display, and is a great tension reliever. (Select twice to activate.)

As you have probably already discovered, you assign a skill to a Lemming by clicking on a particular skill icon, and then clicking on a Lemming with your controller pointer. The Lemming in question should immediately begin performing the activity which you've assigned to it (i.e. he'll immediately start building, etc.). The only exception to this rule is the Climber and Floater skills. A Lemming who has been granted either of these skills will not take advantage of these until they're confronted by a vertical wall, or a cliff. A Lemming who has been made a Climber and a Floater becomes an Athlete, and will be shown as such when you highlight him with your pointer.

• Controlling your Lemmings

To get a Lemming to perform a task, you first highlight the desired skill by clicking on the desired key on the Icon panel. Then, you move your crosshair over the desired Lemming. (At this point, the crosshair will turn into a box, framing the Lemming.) Then, a simple press of Button 1 will assign this skill to the targeted Lemming. Be sure you have a skill available to you before you attempt to assign it...otherwise nothing will happen!

Sometimes, the Lemmings will get clumped together so closely that you will not be able to distinguish one from another. As you can imagine, it is very difficult to select a particular Lemming under these circumstances! However, if you hold down Button 2 while you're assigning a skill, your assignment will only be given to a Lemming who is a Walker (i.e. not digging, not building, etc).

Remember, some play levels are wider than the width of your monitor's screen. Keep an eye on the mini-map in the lower right hand corner of the screen to see how the Lemmings off screen are doing.

To scroll your window on the Lemmings world back and forth, simply push your controller pointer against the left and right edges of the game screen, and the screen will scroll appropriately. If you want to get somewhere in a hurry, you can just click on the mini-map to adjust your screen position, or, you can hold down Button 2 while pressing against the edges of the screen to increase scrolling speed.

• Level Passwords

If your performance was good enough to continue onto the next level, you will be given a level password.

These passwords are always made up of letters, and always exactly 10 letters long. Keep track of these, as they allow you to skip directly back to the level where you left off, without having to repeat all of the levels which you have already mastered. These are used when you select New Level from the Main Menu.

Remember

After completing a Level, you will be given an access password to the next level, (i.e. Once you finish Level 1 of a category, you will be given the access password to Level 2). Also, once you complete Level 30 of a category, the next level you will play is Level 1 of the next category up. (For instance, if you finish Level 30 of Fun, the next level which comes up is Level 1 of Tricky.)

• "Lem Live and Lem Die"

The Care and Feeding of Lemmings

Lemmings, although very endearing, are not the brightest creatures on the planet. However, they are very inventive when it comes to ways to do themselves in. Your job, of course, is to keep them from blundering into oblivion. Some of the things to look out for:

Death Dives

Lemmings will die if they fall from a height greater than about 80 pixels, unless they have an umbrella. This works out to be about 2 inches on most monitors. (You'll get a good feel for the exact distance the Lemmings can fall; usually around the time when you've just about finished a level...and find out that one drop was just a tiny bit too high for the little critters.)

Consuming Energy

Lemmings will die if they fall into fire, acid or water. Try to avoid this, even though it does make a neat sound.

Traps

Lemmings will die if they run into one of the multitude of traps that exist in the Lemmings universe. You'll get to know these too. Basically, anything that squashes, splats, electrocutes, fries, stomps, chops, or otherwise folds, spindles, and mutilates Lemmings is bad for their general well-being. (And sometimes, very bad for your hair and mental health, as well.)

Miasma

Lemmings will die if they fall off the screen into whatever electronic miasma lies underneath the playing screen.

Pop! Goes the Lemming

Lemmings will die if you blow them up. They hate it when that happens.

• Inhoudsopgave

• Inleiding

Lemmings bestaat uit 120 niveaus, verdeeld over vier categorieën met elk 30 velden. Van eenvoudig naar moeilijk zijn dit de categorieën: Fun (Lachen), Tricky (Listig), Taxing (Pittig) en Mayhem (Rampzalig).

Op elk niveau vind je Lemmings die via een luik losgelaten worden. Ze hebben al je hulp nodig om de gevaren op hun weg te overleven.

Lemmings zijn leuke wezentjes, maar ze zijn niet zo slim. Ze lopen zomaar van de rotsen af, het water of een valstrik in, hun ongeluk tegemoet, of ze lopen zonder nadenken tegen muren of andere obstakels omhoog. Jij kunt ze de vaardigheden en de kracht geven waarmee ze de velden overleven. Bij elk volgend niveau wordt het veld waar de Lemmings doorheen reizen complexer. Ook verandert het aantal vaardigheden, de tijdsduur en het aantal Lemmings per veld. Jij moet in elk veld proberen voldoende Lemmings te redden, om verder te kunnen gaan naar het volgende veld.

Als je Lemmings nooit eerder gespeeld hebt, raden wij je aan in de categorie Fun te beginnen en vandaaruit verder te werken. De ware avonturiers kunnen wij natuurlijk niet verbieden om direct in het diepe te duiken en een hoger niveau te proberen, maar .... als de Lemmings overal op het scherm uit elkaar spatten kun je niet zeggen dat wij je niet gewaarschuwd hebben!



• Het Hoofdmenu

Elk spel begint met dit scherm. Observeer de Lemmings eerst een poosje en lees de tekst onderaan het scherm als je wat tijd over hebt.

In dit menu kun je vijf functies kiezen. Met je joystick kun je de gewenste functie selecteren.

Play

Hiermee start je het spel.

New Level

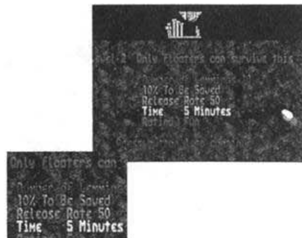
Als je deze functie kiest, kun je een wachtwoord ingeven. Het spel begint nu vanaf het laatste niveau dat je helemaal uitgespeeld hebt.

Muzieknoten/FX

Met deze functie bepaal je wat je hoort tijdens het spelen. Als je deze schakelaar selecteert, veranderen de muzieknoten in het FX-symbool. De muzieknoten geven aan dat je tijdens het spel zowel muziek als geluidseffecten hoort. Het FX-symbool betekent dat je alleen maar de geluidseffecten hoort zonder de muziek.

Categorie Indicator

Dit teken laat zien in welke niveau-categorie je nu bent. Met de pijlen omhoog en omlaag kun je deze categorie veranderen.



• Het Infoscherm

Dit scherm laat zien wat jou en je Lemmings in het komende niveau te wachten staat. Je ziet dit scherm telkens als je met je kleine vrienden aan een nieuw avontuur begint.

Minikaart

Dit is in feite een miniatuurweergave van het huidige veld, zodat je een beeld krijgt van wat je te wachten staat.

Veldnummer

Geeft de positie van dit veld binnen de categorie aan.

Veldtitel

Niets meer dan de naam van dit veld. Toch moet je deze wel zorgvuldig lezen, want er kan een aanwijzing in de titel verborgen zijn.

Aantal Lemmings

Het aantal Lemmings dat uit het luik valt.

Aantal dat gered moet worden

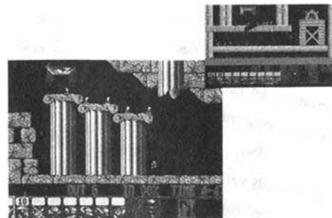
Het aantal Lemmings dat je levend naar de uitgang moet helpen. Als je dit aantal niet haalt, word je niet toegelaten tot het volgende veld. Let Op: Dit aantal wordt uitgedrukt als een percentage van het totale aantal Lemmings.

Valsnelheid

De snelheid waarmee de Lemmings uit het luik komen vallen. Bij een snelheid van 1 valt er elke paar seconden 1 Lemming uit het luik, een snelheid van 99 betekent dat er een ware stortvloed van Lemmings uit het luik stroomt.

Tijd

Hoeveel tijd je nog hebt om het niveau uit te spelen.



• Het Lemmings Spelscherm

Het Hoofdscherm

Hier zie je het veld waar het eigenlijke spel gespeeld wordt. Je ziet hier een ingang, een uitgang en een aantal objecten. De ingang is meestal een houten valluik waaruit de Lemmings in het spel komen. De uitgang heeft niet altijd dezelfde vorm, maar meestal lijkt hij op een boog waardoor de Lemmings verdwijnen. Soms heeft een veld meerdere ingangen en uitgangen.

Op hun weg van de ingang naar de uitgang moeten de Lemmings zich langs een aantal hindernissen werken. De meeste hindernissen zijn doodnormale bodembedekkingen (zand, rotsen, stenen, tegels), maar bepaalde hindernissen hebben bijzondere eigenschappen. Als er pijlen op de grond staan, dan kunnen de Lemmings zich alleen maar in de richting van de pijlen door de bodem graven. Staal is meestal helemaal ondoordringbaar. Verder hebben sommige velden valstrikken die de Lemmings moeten omzeilen.

Elk veld is breder dan het scherm. Je moet het beeld naar links en naar rechts verschuiven om het hele veld te zien. Dit doe je door met je cursor tegen de linker- of rechterrand van het scherm te duwen. Het veld verschuift sneller als je toets 2 op je afstandsbediening ingedrukt houdt terwijl je tegen de rand duwt. Het is bovendien ook mogelijk snel andere delen van het veld te bekijken door te klikken op de minikaart in de rechterbenedenhoek van het scherm.

De Statusbalk

Deze balk bevindt zich tussen het veld en de pictogrammen. De statusbalk geeft informatie over de actuele standen in het spel. Uiterst links zie je een woord en een getal. Het getal geeft aan hoeveel Lemmings zich onder je cursor bevinden; het woord zegt wat de Lemmings doen. Er zijn bijvoorbeeld 6 Lemmings op een plaats bijeen waarvan er een aan het graven is. Je ziet nu "Digger 6" (Graver 6), hoewel er op dit moment slechts een Lemming aan het graven is. Dit zie je alleen maar als er minstens 1 Lemming onder je cursor zit.

Rond het midden van de statusbalk zie je "Out" (Uit) en een getal, gevolgd door "In" met een getal met een "%" erachter. Deze getallen laten zien hoeveel Lemmings zich op dit moment in het veld bevinden en welk percentage Lemmings het veld al via de uitgang verlaten heeft. Bij elke Lemming die het veld binnenkomt, verhoogt de categorie "Uit" met 1; bij elke Lemming die van het scherm valt, explodeert of op een andere manier het hoekje omgaat, neemt "Uit" met 1 af. Per Lemming die via de uitgang het veld verlaat, neemt "Uit" met 1 af en neemt de "In"-categorie toe, afhankelijk van het aantal Lemmings dat oorspronkelijk in dit veld gestart is (als het veld oorspronkelijk bijvoorbeeld 20 Lemmings had, dan verhoogt elke Lemming die via de uitgang het veld verlaat de "In"-categorie met 5%).

Uiterst rechts van de statusbalk verschijnt het woord "Time" (tijd) met een getal. Dit aflopende getal geeft aan hoeveel tijd je nog hebt om het veld uit te spelen. Als de tijd voorbij is, wordt het veld geëvalueerd op het aantal Lemmings dat je gered hebt - dit betekent dat je het veld kunt uitspelen, zelfs als je niet voldoende tijd hebt!

De Pictogrammen

Onderaan het scherm vind je een aantal pictogrammen. Hun functies worden later in deze handleiding uitgelegd.

De Minikaart

Rechtsonder in het scherm zie je een groene plattegrond van het hele veld. De Lemmings op het veld worden aangegeven met gele stippen. Bovendien geeft een groot kader aan welk gedeelte op het hoofdscherm getoond wordt. Door op de minikaart te klikken, wordt het aangeklikte deel van de kaart op het hoofdscherm getoond. Zo kun je snel door het veld springen zonder het beeld met de pijlen te verschuiven.

• De Lemming-pictogrammen

In Lemmings kun je de bewegingen van onze kleine, groenharige vriendjes niet rechtstreeks sturen. Het enige wat je kunt doen is enkele van hen omvormen tot super-Lemmings door ze speciale krachten en vaardigheden te geven waardoor ze samen met hun vriendjes veilig de uitgang kunnen bereiken.

Deze vaardigheden kun je toewijzen door de pictogrammen op het spelscherm te selecteren en ze aan de Lemming van je keuze te geven. Met de pictogrammen kun je het spel sturen en invloed uitoefenen op de wereld van de Lemmings. De verschillende pictogrammen staan hieronder beschreven.

Lemmings minder snel in het veld toelaten

Hiermee verlaag je de snelheid waarmee de Lemmings uit het luik komen. De wijzigingen worden weergegeven in het getal boven het pictogram waarmee je het aantal Lemmings verhoogt. Let op: je kunt het aantal Lemmings dat tegelijkertijd het veld binnenkomt niet verlagen tot beneden het oorspronkelijke aantal (aangegeven door het getal boven dit pictogram).

Lemmings sneller in het veld toelaten

Hierdoor komen de Lemmings sneller uit het luik.



Klimmer

Beklimt wanden. De Lemming doet in dit geval zijn speciale klimschoenen en handschoenen aan zodat hij verticale vlakken kan beklimmen. Let op: Een klimmer blijft een klimmer tot het eind van een niveau. (Hij kan zijn speciale schoenen en zijn handschoenen niet meer uitdoen omdat ze overal aan hechten).

Vlieger

Dankzij zijn paraplu kan de Lemming veilig van elke hoogte afdalen. Als een Lemming een paraplu gekregen heeft, zal hij die bij elke gelegenheid gebruiken, zelfs als dat helemaal niet nodig is. Let op: Als een Lemming eenmaal een paraplu heeft, dan raakt hij die in hetzelfde veld niet meer kwijt.

Bommetje

Hiermee schakel je het zelfvernietigingssysteem van de geselecteerde Lemming in. Boven het hoofd van de ongelukkige verschijnt een timer. Na de laatste vijf seconden van zijn korte leventje explodeert de Lemming in een kleurige confettiregen. De Lemmings hebben er echt een hekel aan als dit gebeurt. Let op: dit is een manier om een Blocker (stopper) te verwijderen.

Stopper

Een Blocker (stopper) houdt de andere Lemmings tegen.

Bruggenbouwer

Deze Lemming bouwt een brug. De brug gaat altijd in dezelfde hoek omhoog, in de richting waarin de Lemming liep toen hij veranderd werd in bruggenbouwer. Elke bouwer heeft 12 tegels. Als die op zijn twijfelt hij even, haalt hij zijn schouders op en wordt hij weer een Walker (loper), tenzij je hem iets anders laat doen (bijvoorbeeld verder bouwen). Bouwers stoppen onmiddellijk met bouwen als hun tegels op zijn, of als de brug in aanraking komt met een obstakel of als de bouwer zijn hoofd stoot. Oh ja, je kunt dus niet naar beneden bouwen. Let op: Als een bouwer zijn tegels bijna opheeft, maakt hij een klikgeluid. Houd je oren gespitst!

Mepper

Deze Lemming graaft horizontaal. Hij graaft alleen maar als hij geschikt materiaal vóór zich heeft. Zodra hij door de muur gebroken is, stopt hij en wordt hij weer een loper. (Hij stopt ook als hij op materiaal stuit waar hij niet doorheen kan graven .. in dat geval gaat hij de andere kant op). Let op: Lemmings kunnen niet door alles heen graven. De belangrijkste uitzondering is staal, op het scherm weergegeven als doffe, grijsblauwe platen.

Mijnwerker

De geselecteerde Lemming tovert onmiddellijk een pikhouweel tevoorschijn en gaat diagonaal naar beneden graven in de richting waarin hij liep. Mijnwerkers blijven graven totdat er geen materiaal meer is waar ze doorheen kunnen graven. Meestal vallen ze dan uit hun tunneltje, hopelijk op een stevige ondergrond. Lemmings kunnen niet door staal graven.

Graver

De geselecteerde Lemming gaat onmiddellijk verticaal naar beneden graven. Als het materiaal op is, valt hij uit het gat dat hij gegraven heeft. Lemmings kunnen niet door staal graven.

Paws

Pauze. Hiermee zet je de actie stil, zodat je tijd hebt om na te denken of het veld te bekijken.

Armageddon

Hiermee ontploffen alle Lemmings in duizenden stukjes. Gebruik deze functie als het onmogelijk is het niveau tot een goed einde te brengen. Deze prachtige show van ontploffende Lemmings helpt je spanning te ontladen. (Dit pictogram dient twee keer geselecteerd te worden om de functie te activeren). Zoals je waarschijnlijk al weet, wijs je een vaardigheid toe aan een Lemming door op het gewenste pictogram te klikken en dan met je cursor op de Lemming te klikken. De geselecteerde Lemming moet dan direkt de toegewezen activiteit gaan uitvoeren (d.w.z. dat hij direkt gaat bouwen, enz.). De uitzonderingen op deze regel zijn de klimmers en de vliegers.

Een Lemming die kan klimmen of vliegen doet dit pas als hij een verticale wand of een ravijn tegenkomt. Een Lemming die klimmer en vlieger is geworden, wordt een atleet. Dit wordt aangegeven als je hem met de cursor aanwijst.

• Je Lemmings Sturen

Om een Lemming een taak uit te laten voeren, klik je eerst het betreffende pictogram aan. Daarna plaats je je vizier over de gewenste Lemming. (Het vizier verandert nu in een kader om de Lemming heen.) Daarna is het voldoende toets 1 in te drukken om deze vaardigheid aan de geselecteerde Lemming toe te wijzen. Zorg ervoor dat je een functie geslecteerd hebt voordat je hem toewijst... anders gebeurt er helemaal niets!

Soms staan de Lemmings zo dicht op elkaar dat het onmogelijk is ze van elkaar te onderscheiden. Je kunt je voorstellen dat het nu heel moeilijk is een specifieke Lemming te selecteren! Als je toets 2 echter ingedrukt houdt tijdens het toewijzen van een functie, wordt die functie alleen toegewezen aan een gewone Lemming (dus niet een die graaft of bouwt, etc).

Denk eraan dat sommige velden breder zijn dan het scherm. Kijk regelmatig naar de minikaart in de rechterbenedenhoek om de Lemmings buiten het scherm in de gaten te houden.

Je kunt naar links en naar rechts lopen in de wereld van de Lemmings door je cursor tegen de linker- of rechterrand van het spelscherm te duwen. Als je snel door het veld wil lopen, klik je op de minikaart zodat je een ander deel van het veld in beeld krijgt, of je houdt toets 2 ingedrukt terwijl je tegen de randen van het scherm duwt. Zo verhoog je de snelheid.

• Wachtwoorden

Als je resultaat goed genoeg was om naar het volgende veld door te gaan, krijg je per veld een wachtwoord. Deze wachtwoorden bestaan altijd uit exact 10 letters. Onthoud deze wachtwoorden. Hiermee is het namelijk mogelijk direct terug te springen naar het niveau dat je als laatste uitgespeeld hebt. Je hoeft dan niet eerst alle voorgaande niveaus opnieuw door te werken. De wachtwoorden worden gebruikt bij New Level (nieuw veld) in het hoofdmenu.

Na het selecteren van de functie nieuw veld (New Level), krijg je een scherm met letters en een aantal lege velden. Voer je wachtwoord in door de juiste letters aan te geven en op toets 1 te drukken. Na het ingeven van het wachtwoord keer je terug in het hoofdmenu. Nu begin je te spelen door het juiste pictogram te selecteren. Je start nu waar je gestopt was.

N.B.
Als je een veld uitgespeeld hebt, krijg je een wachtwoord waarmee je in het volgende veld kunt komen (dus als je veld 1 van een categorie uit hebt, krijg je het wachtwoord waarmee je kunt beginnen aan veld 2). Als je veld 30 van een categorie uit hebt, is veld 1 van de volgende categorie dus je volgende veld. (Als je bijvoorbeeld veld 30 van Fun uitgespeeld hebt, is veld 1 van Tricky je volgende veld.)

• Lemmings Leven en Gaan Dood

De verzorging en voeding van Lemmings

Lemmings zijn snoezige wezentjes, maar ze hebben niet direct het buskruit uitgevonden. Ze zijn echter zeer inventief als het gaat om zelfmoord. Het is uiteraard jouw taak ervoor te zorgen dat ze zich niet in hun noodlot storten. Hieronder vind je enkele speciale aandachtspunten:

Doodsduiken

Tenzij ze een paraplu hebben, gaan Lemmings dood als ze van een hoogte van meer dan 80 pixels vallen. Dit is ongeveer 5,5 centimeter op de meeste beeldschermen. (Als je een veld bijna uit hebt, krijg je vanzelf ene goed gevoel voor de juiste afstand-je ziet dan dat die ene duik net iets te hoog was voor de kleine beestjes.)

Energieverbruik

Lemmings gaan dood als ze in vuur, zuur of water vallen. Probeer dit te vermijden, hoewel het wel een gaaf geluid maakt.

Valstrikken

Lemmings gaan dood als ze in een van de talloze vallen in hun wereld belanden. Ook die vallen leer je vanzelf kennen. In principe is alles dat Lemmings plet, electrocuteert, verbrandt, stompt, in stukjes hakt, dubbelvouwt of verminkt slecht voor hun gezondheid (en soms ook slecht voor jouw haar en je geestelijke welzijn).

Miasma

Lemmings gaan dood als ze van het scherm afvallen en in het electronische miasma onder het spelscherm terechtkomen.

Pats! Einde Lemming

Lemmings gaan dood als je ze opblaast. Ze hebben er een hekel aan als dit gebeurt.

• Table des Matières

• Introduction

Lemmings est constitué de 120 jeux classés en quatre catégories de 30 niveaux chacune. Classées par ordre de difficulté croissante, ces catégories s'appellent "Fun" (Amusant), "Tricky" (Délicat), "Taxing" (Éprouvant) et "Mayhem" (Pagaille).

Les Lemmings accèdent à chaque niveau après avoir été parachutés à travers une trappe. Ils auront besoin de toute votre aide pour surmonter les dangers qui les attendent.

Les Lemmings sont très mignons mais pas très malins. Ils se dirigeront bêtement vers le bord d'un précipice, vers l'eau, vers des périls et vers des pièges ou alors ils tourneront en rond, heurtant les murs et tous les obstacles qu'ils trouveront sur leur chemin. Votre tâche consiste à les assister en leur attribuant des capacités et des pouvoirs qui les aideront à surmonter chaque niveau du jeu. Lorsque vous passez d'un niveau à un autre, l'environnement dans lequel les Lemmings doivent évoluer devient de plus en plus complexe. Les capacités, le temps et le nombre de Lemmings dont vous disposez varient d'un niveau à un autre. Votre objectif est de sauver autant de Lemmings que possible, en espérant en avoir assez pour pouvoir accéder au niveau suivant.

Si vous n'avez jamais joué avec Lemmings, nous vous conseillons de démarrer au niveau "Fun" (Amusant) et de progresser à partir de celui-ci. Bien entendu, si vous avez l'esprit d'aventure, rien ne vous empêche de vous jeter à l'eau et d'essayer une catégorie plus difficile ... mais ne nous en voulez pas si les Lemmings commencent à se casser la figure un peu partout !



• Le Menu Principal

Il s'agit de l'écran à partir duquel tous les jeux démarrent. Prenez le temps d'observer un peu les Lemmings et de lire le texte défilant en bas de l'écran si vous disposez de quelques instants !

Cinq icônes sont mises à votre disposition sur cet écran. Déplacez le sélecteur à l'aide de votre commande afin de faire votre choix.

Jouer

Démarre le jeu.

Nouveau Niveau

Sélectionnez cette icône pour saisir un mot de passe qui vous permettra de continuer à partir du dernier niveau que vous avez achevé.

Notes Musicales

Cette icône contrôle ce que vous entendez pendant que le jeu se déroule. Elle passera d'un groupe de notes musicales à un symbole affichant "FX" (effets sonores). Sélectionnez l'icône "notes musicales" pour entendre de la musique et des effets sonores pendant le jeu. Sélectionnez l'icône FX pour n'entendre que des effets sonores (sans musique) lorsque vous jouez.

Indicateur de Catégorie

Cette icône affiche la catégorie du niveau auquel vous vous trouvez. Cliquez sur les flèches verticales ≠ et Ø pour changer la catégorie de niveau auquel vous allez jouer.



• L'Écran Objectifs

Cet écran décrit ce que vous affronterez, vous et vos Lemmings, au niveau suivant. Vous verrez cette page chaque fois que vous et vos petits amis embarquerez pour une nouvelle aventure.

Mini Carte

Il s'agit d'une version réduite du niveau afin de vous donner une idée de ce que vous affronterez.

Numéro de Niveau

La position de ce niveau à l'intérieur de la catégorie.

Nom du Niveau

Tout simplement le nom du niveau. Mais lisez-le attentivement car il y a parfois une piste cachée dans le nom !

Nombre de Lemmings

Le nombre de Lemmings qui dégringoleront de la trappe et que vous devrez sauver.

Nombre à Sauver

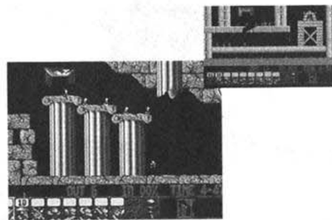
Le nombre de Lemmings qui devront atteindre la sortie (vivants !) afin que vous puissiez accéder à l'aventure suivante, encore plus passionnante ! Veuillez noter que ce nombre est exprimé en pourcentage du nombre total de Lemmings disponibles.

Release Rate (Vitesse de Sortie) : La vitesse à laquelle les Lemmings sortiront de la trappe. Une vitesse de sortie de 1 les fera sortir à une vitesse confortable de un toutes les quelques secondes, tandis qu'une vitesse de sortie de 99 assure une sortie à flots !

Temps

Le temps dont vous disposez pour achever le niveau.

A ce niveau, il ne vous reste qu'à cliquer sur le Bouton 1 de la télécommande pour continuer !



• L'Écran Jeu Lemmings

L'Écran Visualisation

Cette partie de l'écran vous permet de voir le niveau sur lequel tout le jeu lui-même se déroule.

Dans cette partie de l'écran vous verrez une entrée, une sortie, et plusieurs objets solides. Les entrées sont généralement des trappes en bois à travers lesquelles les Lemmings accèdent au niveau. Les sorties peuvent prendre différents aspects, mais chacune ressemble à une arche à travers laquelle les Lemmings disparaissent. Chaque niveau peut comporter une multiplicité d'entrées et de sorties.

Entre les deux, les Lemmings peuvent avoir à franchir (ou être arrêtés par) toutes sortes d'objets. La plupart du temps, il s'agit simplement du sol sous différents aspects (boue, pierre, brique, tuile), mais certains objets possèdent des propriétés spéciales. Quand il existe des flèches pointées dans une direction, c'est que le sol doit être creusé (par enfouissement ou en creusant des galeries) dans ce sens uniquement. Malheureusement, il s'agit souvent d'acier au travers duquel vous ne pouvez pas creuser. De plus, certains niveaux comportent des pièges que les Lemmings doivent contourner.

La largeur de chaque niveau est supérieure à celle de l'écran. Pour voir le niveau tout entier, il est nécessaire de faire défiler l'image dans les deux sens. Pour cela, il suffit de pousser le curseur contre le bord droit de votre écran de visualisation (si vous souhaitez vous déplacer vers la droite) ou contre le bord gauche (si vous souhaitez vous déplacer vers la gauche). Pour faire défiler l'image plus rapidement, maintenez le Bouton 2 de la télécommande abaissé pendant que vous poussez contre le bord. Vous pouvez également passer directement à la visualisation de diverses parties du niveau en cliquant sur la mini carte dans le coin inférieur droit de l'écran.

La Ligne de check-up

Cette ligne, située entre le niveau et les icônes, vous fournit des informations concernant l'état actuel de votre jeu. A l'extrême gauche se trouvent un mot et un chiffre. Le chiffre vous indique le nombre de Lemming(s) sous votre curseur et le mot vous indique ce que le(s) Lemming(s) sont/est en train de faire.

Par exemple, si 6 Lemmings se trouvent à un endroit et que l'un d'entre eux est en train de creuser, vous verrez "Digger (Terrassier) 6" même si un seul Lemming creuse. Cette section apparaît uniquement lorsque votre curseur est pointé sur un Lemming au moins.

Vers le milieu de la ligne de check-up vous pouvez lire "Out" et un chiffre, puis "In" et un chiffre suivi du signe "%". Ces chiffres vous indiquent le nombre de Lemmings actuellement présents au niveau et le pourcentage de Lemmings qui sont déjà passés par la sortie. Chaque Lemming qui arrive au niveau augmente la catégorie "Out" (+ 1); chaque Lemming qui tombe de l'écran, explose, etc. diminue la catégorie "Out" (- 1). Chaque Lemming qui passe par la sortie diminue la catégorie "Out" (- 1) et augmente la catégorie "In" selon le nombre de Lemmings ayant démarré sur ce niveau (par exemple, si le niveau comptait 20 Lemmings à l'origine, chaque Lemming qui passe par la sortie augmentera la catégorie "In" de 5%).

Le mot "Time" (Temps) et un chiffre apparaissent à l'extrême droite de la ligne de check-up. Ce chiffre vous indique le temps - en compte à rebours - dont vous disposez pour achever le niveau. Lorsque le temps s'est écoulé, le niveau est évalué en fonction du pourcentage de Lemmings sauvés - ce qui veut dire que vous pouvez achever le niveau même si le temps s'est écoulé !

Les Icônes

Une série d'icônes dans le bas de l'écran. Se reporter à la section "Barre de commande" pour une description de leurs fonctions.

La Mini Carte

Une carte réduite du niveau tout entier, en vert, se trouve dans le coin inférieur droit. Les Lemmings actuellement sur le niveau sont indiqués par des points jaunes. En plus, une grande case de couleur claire indique la partie affichée sur l'écran de visualisation. Un click sur la mini carte cadre l'écran de visualisation sur la région cliquée, ce qui permet de passer d'un côté du niveau à l'autre sans avoir à faire défiler les zones situées entre les deux.

• Icônes Lemmings

Lemmings, ne vous assure pas un contrôle immédiat sur les actions de nos petits amis aux poils verts. La seule chose que vous pouvez faire, c'est de promouvoir certains d'entre eux aux échelons supérieurs des Lemmings en leur attribuant diverses capacités afin de les aider (ainsi que leurs amis !) à atteindre la sortie sains et saufs.

Ces diverses capacités s'attribuent en sélectionnant des icônes sur votre écran de jeu puis en les attribuant au Lemming de votre choix.

La barre de commande constitue votre tableau de bord durant le jeu et votre interface vers l'univers des Lemmings. Le contenu de la barre de commande est décrit ci-dessous.

Diminuer le débit de Lemmings accédant au Niveau

Ceci diminue la vitesse à laquelle les Lemmings sortent de la trappe. Les modifications sont indiquées par le chiffre au-dessus du "Increase Icon" (Icône Augmentation). Note : Vous ne pouvez pas ralentir le débit de Lemmings en dessous de la vitesse d'origine (indiquée par le chiffre au-dessus de cette icône).

Augmenter le débit de Lemmings accédant au Niveau

Ceci augmente la vitesse à laquelle les Lemmings sortent de la trappe.



Grimpeur

Escalade les murs. Ceci permet à un Lemming de sortir ses chaussures et ses gants super-adhérents pour escalader les surfaces verticales.



Note : Un grimpeur restera grimpeur jusqu'à la fin du niveau (ses chaussures et ses gants super-adhérents se collent à ses petites pattes).

Flotteur

Un parachute (parapluie) assure la descente sans danger d'un Lemming à partir de n'importe quelle hauteur. Une fois qu'on en a donné un à un Lemming, il s'en servira à chaque opportunité même si ce n'est pas vraiment nécessaire. Note : le Lemming auquel on a attribué un parachute le conserve jusqu'à la fin du niveau.



Bombardier

Activez le mécanisme d'autodestruction du Lemming sélectionné. Un compte à rebours de cinq secondes apparaîtra au-dessus de la tête du malheureux Lemming et ensuite celui-ci explosera en une pluie de confettis colorés. Ils n'apprécient pas ça du tout... Note : C'est une façon de supprimer un Bloqueur.



Bloqueur



Un Bloqueur empêchera les autres Lemmings de passer.

Constructeur de Ponts

Ce Lemming construira un pont. Le pont s'édifie toujours selon la même inclinaison, dans le sens dans lequel le Lemming se dirigeait avant d'être transformé. Chaque Constructeur possède douze tuiles. Lorsqu'il les aura toutes utilisées, il hésitera un instant, haussera les épaules, puis redeviendra un Marcheur, à moins que vous ne lui fassiez faire autre chose (continuer à construire, par exemple). Les Constructeurs arrêtent de construire immédiatement lorsqu'ils n'ont plus de briques, ou lorsque le pont heurte un obstacle, ou encore lorsqu'ils se cognent la tête. A propos : vous ne pouvez pas construire un pont vers le bas, en biais. Note : Lorsqu'un Constructeur est sur le point d'avoir épuisé toutes ses briques, il émet un cliquetis. Écoutez attentivement !



Fouisseur

Ce Lemming creuse horizontalement et uniquement lorsqu'une surface adaptée se trouve droit devant lui. Dès qu'il est passé à travers le mur il arrête de creuser et redevient un marcheur (Il arrêtera de creuser lorsqu'il rencontrera une matière à travers laquelle il ne peut pas creuser ... dans ce cas il fera demi-tour). Note : Les Lemmings ne peuvent pas creuser à travers n'importe quoi. L'exception la plus notable est l'acier, qui apparaît comme une plaque rouillée de couleur gris clair.

Mineur



Le Lemming en question sort immédiatement une pioche de mineur et creuse vers le bas en diagonale, dans le sens dans lequel il se dirigeait. Les Mineurs continuent à creuser jusqu'à ce qu'il ne reste plus de matière à travers laquelle creuser. Normalement, ils chuteront de leur petit tunnel, en espérant retomber sur le sol ferme. Les Lemmings ne peuvent pas creuser à travers l'acier.

Terrassier

Le Lemming commence immédiatement à creuser verticalement. Lorsqu'il ne lui reste plus de matière à travers laquelle creuser, le Lemming tombe tout simplement à travers le trou qu'il a créé. Les Lemmings ne peuvent pas creuser à travers l'acier.

Pattes

Pause. Fige l'action, vous donnant une possibilité de réfléchir un peu ou de jeter un coup d'oeil sur le niveau.

Apocalypse

Fait sauter tous les Lemmings en "bouts de Lemmings". A utiliser lorsqu'il ne vous reste aucun espoir d'achever un niveau. Cela génère un merveilleux spectacle pyro-Lemming-technique et, en plus, ça défoule (Cliquer deux fois pour activer).

Comme vous vous en êtes probablement déjà aperçu, on attribue une capacité à un Lemming en cliquant sur une icône de capacité quelconque, puis en cliquant sur un Lemming à l'aide du curseur. Normalement, le Lemming en question commencera immédiatement à effectuer la tâche que vous lui avez attribuée (il commencera tout de suite à construire, etc.). Les seules exceptions à cette règle sont les capacités Grimpeur et Flotteur. Un Lemming auquel on a donné une de ces capacités ne s'en servira pas jusqu'à ce qu'il soit confronté à un mur vertical ou un précipice. Un Lemming transformé en Grimpeur ou Flotteur devient un Athlète et apparaîtra comme tel lorsque vous le mettez en évidence avec votre curseur.

• Comment commander vos Lemmings

Pour obtenir qu'un Lemming effectue une tâche, vous mettez d'abord en évidence la capacité requise en cliquant sur la touche souhaitée sur la barre de commande. Ensuite, vous déplacez votre curseur sur le Lemming souhaité. (A ce niveau, le curseur deviendra une case, encadrant le Lemming). Ensuite, une simple pression sur le Bouton 1 attribuera cette capacité au Lemming visé. Assurez-vous que vous disposez d'une capacité avant d'essayer de l'attribuer ... dans le cas contraire, il ne se passera rien du tout !

Parfois les Lemmings se grouperont en une masse tellement compacte que vous ne pourrez pas les distinguer les uns des autres. Comme vous devez vous en douter, il est très difficile de sélectionner un Lemming, en particulier sous ces conditions ! Cependant, si vous maintenez le Bouton 2 abaissé pendant que vous attribuez une tâche, celle-ci sera uniquement attribuée à un Lemming Marcheur (pas un Terrassier ou un Constructeur, etc.).

N'oubliez pas que la largeur de certains niveaux de jeux excède celle de votre écran. Jetez un coup d'oeil de temps en temps sur la mini carte au coin inférieur droit de l'écran pour voir comment se portent les Lemmings hors de l'écran.

Pour faire défiler votre aperçu du monde des Lemmings dans les deux sens, poussez tout simplement votre curseur contre le bord droit ou gauche de l'écran de jeu et l'écran défilera en fonction. Si vous êtes pressé d'arriver quelque part, il suffit de cliquer sur la mini carte pour modifier votre position sur l'écran ou de maintenir le Bouton 2 abaissé en poussant simultanément contre les bords de l'écran afin d'augmenter la vitesse de défilement.

• Mots de Passe

Si votre performance vous permet d'accéder au niveau suivant, il vous sera attribué un mot de passe. Ces mots de passe sont toujours constitués de 10 lettres. Prenez-en note, car ils vous permettent d'accéder directement au niveau où vous vous étiez arrêté sans avoir à reprendre tous les niveaux que vous avez déjà maîtrisés. Le Mot de Passe vous sera demandé lorsque vous sélectionnerez Nouveau Niveau dans le Menu Principal.

Une fois le Menu Principal sélectionné, un écran rempli de lettres et d'espaces blancs sera affiché. Saisissez votre mot de passe en pointant les lettres appropriées et en cliquant sur le Bouton 1. Une fois que vous aurez saisi le mot de passe, vous retournerez au Menu Principal. A ce niveau, sélectionnez l'icône appropriée et le jeu reprendra là où vous l'aviez interrompu.

Attention

Lorsque vous aurez achevé un niveau, un mot de passe pour accéder au niveau suivant vous sera attribué (Lorsque vous achevez le Niveau 1 d'une catégorie, vous recevez le mot de passe pour accéder au Niveau 2). De façon similaire, lorsque vous achèverez le Niveau 30 d'une catégorie, vous jouerez ensuite le Niveau 1 de la catégorie suivante.

(Par exemple, si vous achevez le Niveau 30 de "Fun", le niveau suivant sera le Niveau 1 de "Tricky").

• "Vie et Mort des Lemmings"

Entretien et Alimentation des Lemmings

Même s'ils sont charmants, les Lemmings ne sont pas les créatures les plus subtiles du monde. Cependant, ils font preuve d'une grande imagination lorsqu'il s'agit de faire des gaffes. Bien entendu, votre tâche consiste à les empêcher de faire des faux pas fatals. Voici quelques détails auxquels il faudra prêter attention :

Plongeons Mortels

Les Lemmings meurent lorsqu'ils tombent d'une hauteur supérieure à environ 80 pixels, à moins qu'ils soient équipés d'un parapluie. Sur la plupart des écrans, ceci correspond à environ 2 pouces (5 cm). (Vous apprendrez à connaître vous-même la bonne hauteur de chute pour les Lemmings, souvent au moment où vous aurez presque achevé un niveau ... pour découvrir que la chute était un tout petit peu trop rude pour les petites créatures).

Énergie Dévorante

Les Lemmings meurent lorsqu'ils tombent dans un feu, dans de l'acide ou dans l'eau. Essayez de l'éviter, même si le son produit n'est pas mal du tout.

Pièges

Les Lemmings meurent lorsqu'ils tombent sur une multiplicité de pièges présents dans l'univers des Lemmings. Vous apprendrez également à connaître ces pièges. De façon générale, tout élément susceptible d'écraser, aplatir, électrocuter, griller, piétiner, découper ou encore plier, faire tourner comme une toupie et mutiler les Lemmings est mauvais pour leur santé (Et parfois très mauvais également pour vos cheveux et votre équilibre mental).

Miasme

Les Lemmings meurent lorsqu'ils tombent de l'écran et atterrissent dans un miasme électronique quelconque situé sous l'écran de jeu.

Pop !

Les Lemmings meurent lorsque vous les faites exploser. Ils n'aiment vraiment pas ça...

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU VOTRE ENFANT.

• Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

• Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

• Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

• Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
• Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
• Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
• Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
• En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.



Le Compact Disque Interactif donne à la télévision une nouvelle dimension: l'interactivité, avec la vidéo numérique et la qualité de son du disque compact. Pour exploiter les CD-i, l'utilisateur dispose d'une télécommande à trois fonctions principales:

- **Déplacement du curseur** Cette fonction permet à l'utilisateur de placer le curseur n'importe où sur l'écran lorsque cela est nécessaire pour sélectionner une action précise ou, d'une façon générale, une zone ou un objet actif affiché à l'écran.
- **Bouton d'action 1** Repéré par un point •, ce bouton sert à lancer une action sélectionnée au moyen du curseur.
- **Bouton d'action 2** Repéré par deux points • •, ce bouton peut selon le cas assurer les mêmes fonctions que le bouton 1 ou permettre d'en exécuter d'autres.

Pour localiser la commande du curseur et les boutons d'action sur votre télécommande, reportez-vous au manuel d'utilisation de votre lecteur CD-i. Nota: les fonctions peuvent varier selon le disque. Pour connaître ces fonctions, consultez les programmes d'"Aide" proposés dans la plupart des CD-i.

Le rangement et la manipulation du CD-i nécessitent autant de soins que pour le CD audio. Vous n'aurez pas à nettoyer le CD-i si vous le manipulez seulement en le tenant par les bords et le rangez directement dans son boîtier après utilisation. Si votre disque présente un défaut de fabrication ou de lecture, retirez-le du lecteur et nettoyez-le avec un chiffon sec, propre, doux et non pelucheux en suivant toujours une ligne droite partant du centre du disque et allant vers le bord. N'utilisez jamais de solvants ou de produits abrasifs pour nettoyer votre disque.



Het Compact Disc Interactive System opent nieuwe perspectieven voor het medium televisie: interactieve programmering met behulp van digitale video en de superieure geluidsweergave die het luisterend publiek heeft leren kennen en waarderen van de Compact Disc. Bij het gebruik van CD-i discs krijgt de kijker een afstandsbediening tot zijn beschikking met drie hoofdfuncties:

- **Cursorverplaatsing** Maakt het de kijker mogelijk op bepaalde momenten de cursor ergens op het scherm te positioneren om zo een programma-activiteit te selecteren, of om op een andere wijze een actieve zone of object op het scherm te selecteren.
- **Actietoets Een** Herkenbaar aan één stip •. Deze toets dient om een bepaalde, door de cursor geselecteerde programma-activiteit te starten.
- **Actietoets Twee** Herkenbaar aan twee stippen • •. Met deze toets kunnen óf dezelfde functies als voor Toets Een bediend worden óf andere, aanvullende functies.

In de handleiding van uw CD-i-speler kunt u zien waar de cursorbesturings-en actietoetsen zich op uw afstandsbediening bevinden. Opmerking: functies kunnen variëren al naar gelang de titel die afgespeeld wordt. Voor meer informatie kunt u desgewenst speciale, op de meeste CD-i-titels voorhanden, "Help"-programma's selecteren.

Bij het bewaren van en het omgaan met uw CD-i programma dient u dezelfde zorg aan de dag te leggen als bij de conventionele Compact Discs. Er is verder geen reiniging noodzakelijk als de Compact Disc steeds bij de rand wordt vastgehouden en direct na het afspelen wordt teruggedaan in het doosje. Mocht uw CD-i disc afspeelproblemen vertonen, dan kan het zijn dat de disc vuil is. Haal hem uit de speler en veeg hem schoon met een schone en pluisvrije, zachte, droge doek, altijd in een rechte lijn van het midden naar de rand. Gebruik nooit een oplosmiddel of een agressief reinigingsmiddel voor uw disc.

CD-i Infonummer: Philips Interactive Media Benelux B.V.
Nederland: 06-8406 Gebouw VB-9, Postbus 90050
België: 02-7380404 5600 PB Eindhoven, Nederland



The Compact Disc Interactive System brings a new experience to television: interactive programming using digital video and superior sound reproduction that audiences have come to expect from the Compact Disc medium. In using CD-i discs, viewers will operate a remote controller for three basic functions:

- **Cursor movement** Allows the viewer at designated times to position the cursor anywhere on the screen to select a program activity, or in any other way select an active zone or object on the screen.
- **Action Button One** Identified by one dot •, this button is used to initiate a given program activity selected by the cursor.
- **Action Button Two** Identified by two dots • •, this button may either duplicate the functions of Action Button One or offer additional functionality.

To locate the cursor and action buttons on your remote controller, please refer to the Instruction Manual of your CD-i player. Please note: functions may vary according to the title played. For more information, you may select special "Help" programs available on most CD-i titles.

In storing and handling your CD-i program, you should apply the same care as with conventional Compact Discs. No further cleaning is necessary if the Compact Disc is always held by the edges and is replaced in its case directly after playing. Should your CD-i disc display artifacts or playback problems, please remove it from the player and wipe it with a clean and lint-free, soft, dry cloth, always in a straight line from centre to edge. No solvent or abrasive cleaner should ever be used on the disc.

